SAMOUCZEK SZACHOWY

SZACHY – DLA POCZĄTKUJĄCYCH

"Nauczcie dzieci grać w szachy, a o ich przyszłość możecie być spokojni" **-**

Paul Morphy

SZKOŁA SZACHOWA



SZACHMISTRZ

SROCZYŃSKI MACIEJ

Szkoła szachowa SzachMistrz

Kalisz, sierpień 2007, sierpień 2014 (uaktualnienie)

WSTĘP

"Szachy są miarą intelektu" - **Johann Wolfgang Goethe**

„3 godziny matematyki = 1 godzina szachów"

Chciałbym przekazać Tobie czytelniku, wiedzę która jest niezbędna do rozpoczęcia gry w szachy. Niniejszy poradnik zawiera wiele przydatnych informacji, rad i wskazówek, które mogą posłużyć Ci w partii szachowej. Dołożyłem wszelkich starań, aby poradnik był jak najbardziej przejrzysty i prosty do zrozumienia dla każdej osoby, która do niego dotrze. Wzbogaciłem go również o liczną galerie diagramów, ilustracji i zdjęć, które ułatwią Ci zapamiętanie podstawowych zasad i prawideł szachowych. Ważne jest, aby nie pominąć żadnego z działów i przeczytać książkę „od deski do deski". Poradnik ten kieruję przede wszystkim do dzieci i młodzieży. Może też posłużyć instruktorom, trenerom szachowym, jako materiał pomocniczy do edukacji szachów w przedszkolach oraz szkołach podstawowych. Mam nadzieję, że każdy nauczy się z niego podstaw szachowego abecadła. Powinno zaszczepić to w wielu z Was „szachowego bakcyla", którym sam zaraziłem się mając 10 lat. Dalsza edukacja będzie już prosta, bo to Wy będziecie „szukać szachów, a nie one was". **Dlaczego dziecko powinno grać w szachy? :**

- uczą logicznego i konstruktywnego myślenia,
- rozwijają aktywność twórczą dziecka,
- poprawiają: pamięć, koncentracje, wyobraźnie przestrzenną i podzielność uwagi,
- kształtują osobowość dziecka, wyrabiają w nim pozytywne cechy: systematyczność, odpowiedzialność, pracowitość, samodyscyplinę,
- uczą poszanowania rywala, wychowują, bawią, rozwijają zainteresowania,
- **najważniejsze! poprawiają wyniki dydaktyczne dziecka w szkole!**

Poradnik ma charakter bezpłatnej książki elektronicznej (ebooka). Wszelkie formy sprzedaży lub czerpania korzyści finansowych związanych z jego dystrybucją będą naruszeniem praw autorskich. W przypadku zamieszczania na stronach internetowych **ebooka „Szachy dla początkujących"** lub cytowania fragmentów książki w innych środkach informacyjnych, wymagane jest podanie źródła do mojej strony http://www.szachmistrz.pl oraz imienia i nazwiska autora, ww. ebooka.

1. Ogólne zasady

Partia szachów rozgrywana jest na kwadratowej planszy zwanej **szachownicą** (diagram 1). Znajdują się na niej 64 na przemian ułożone białe i czarne pola. Szachownicę można podzielić na linie pionowe (kolumny), jak i linie poziome (wiersze), mają one po 8 pól.

Diagram 1: Linie poziome, pionowe, ukośne

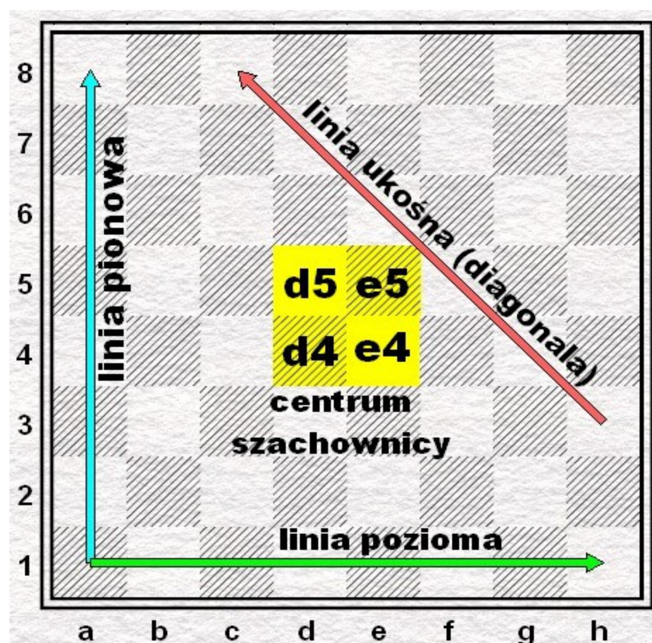


Diagram 2: Szachownica, bierki i zegar



Gra w szachy rozgrywana jest pomiędzy dwoma zawodnikami. Na początku, każdy z nich dysponuje 16 **figurami szachowymi (bierkami).** Jeden gracz ma bierki białe, drugi – czarne. Widzimy je na diagramie 2. Po lewej stronie można zaobserwować niebieskie urządzenie.



Jest to **zegar szachowy**, który podczas partii odmierza czas do namysłu obu zawodnikom. Zdarza się, że zawodnicy grają bez zegarów, wówczas partia ma charakter towarzyski. W turnieju szachowym rozgrywanie partii bez zegarów powoduje, że partia traci sens. Jedna ze stron mogłaby zastanawiać się o wiele dłużej. Grając z zegarem, obie strony otrzymują tyle samo czasu do namysłu, co sprawia że szanse obu zawodników są równe.



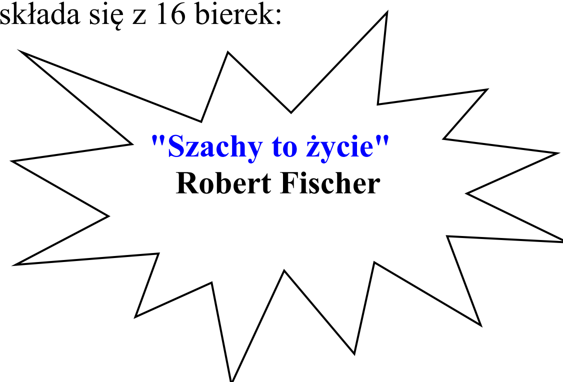
Najczęściej spotykanym tempem do namysłu w „**partiach szybkich**" jest 15 minut na zawodnika. Każdy z zawodników otrzymuje 15 minut, taka partia może więc maksymalnie trwać 30 minut. W turniejach „**klasycznych**" można pomyśleć o wiele dłużej: 60 minut na zawodnika, czyli 120 minut na całą partię. Bardzo popularne są „**partie błyskawiczne**", w których każdy zawodnik, otrzymuje zaledwie 5 minut do namysłu. **Należy pamiętać, że po przekroczeniu limitu czasowego zawodnik przegrywa partie! Jeżeli obie wskazówki opadną będzie remis.** Z praktyki turniejowej mogę dodać, że moja najkrótsza partia trwała zaledwie kilka sekund, a najdłuższa prawie 6 godzin!.

Osobom sceptycznym, uważającym że szachy to nudna i mało dynamiczna gra, polecam obejrzenie choć jednej partii błyskawicznej w wykonaniu arcymistrzów. Wówczas stereotypowe pojęcie wolnego i dumającego szachisty diametralnie się zmieni.

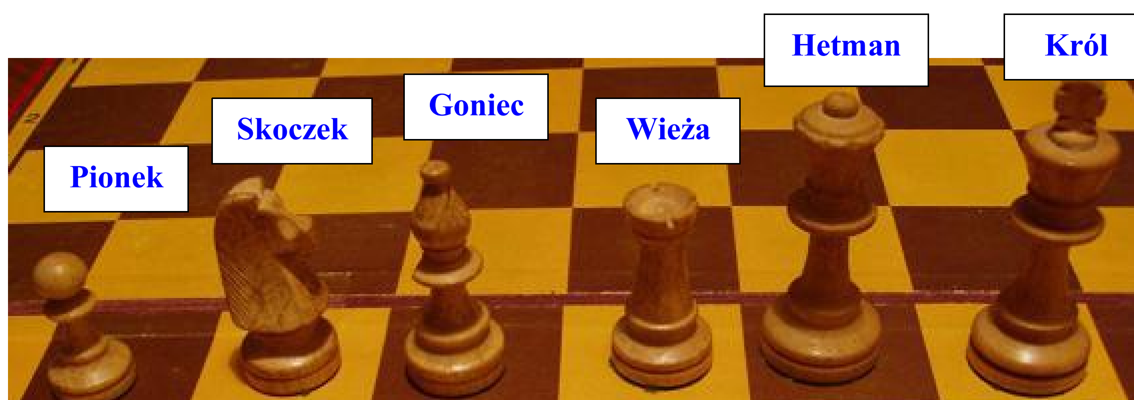
2. Figury szachowe – wartość, ustawienie początkowe

Przed rozpoczęciem gry, armia białych i czarnych składa się z 16 bierek:

- 1 **króla**,
- 1 **hetmana**,
- 2 **wież**,
- 2 **gońców**,
- 2 **skoczków**,
- 8 **pionków**.



Zdjęcie 1: Figury szachowe



Każda bierka porusza i wykonuje bicie wg. własnych, odrębnych zasad. Zostanie to omówione w dziale czwartym. Poszczególne figury mają różne wartości:

- król – **bezcenny!**
- hetman – **9 pkt**
- wieża – **5 pkt**
- goniec – **3 pkt**
- skoczek – **3 pkt**
- pionek – **1 pkt**

ze względu na swoją wartość
Hetman i Wieża nazywane są figurami ciężkimi

wartość punktowa figur szachowych

ze względu na swoją wartość
Goniec i Skoczek nazywane są figurami lekkimi

Kilka przykładów porównania figur:

biały hetman ♕=♛ i czarny hetman warte są po 9 pkt,

biała wieża ♖=♜ i czarna wieża po 5 pkt,

♖ ♖ dwie wieże(2x5=10 pkt) są silniejsze od ♛ hetmana (9 pkt),

♗♞ goniec i skoczek (3+3=6 pkt) są mocniejsze od ♜wieży (5 pkt),

♗♗♞ Dwa gońce i skoczek (3+3+3=9 pkt) dają nam równowartość hetmana ♛ (9 pkt).

Przykładów można podać o wiele więcej, **rzeczywista wartość figury zależy od ustawienia na szachownicy**. **Nieraz pionek okazuje się silniejszy od hetmana**! Dlatego właśnie szachy są piękną grą. Mały pionek może zmienić się w hetmana i dać mata. Czytelnik na pewno zauważył, że do wszystkich bierek, za wyjątkiem króla, przypisano wartość punktową. Król jest najcenniejszą i zarazem jedyną figurą, której nie można zbić z szachownicy. Dlatego nie ma wartości punktowej. Cel gry jest prosty: schwytanie króla

zakończone formułą **szach i mat**! Zbicie wszystkich figur przeciwnika na szachownicy nie powoduje, że się wygrywa, to jedynie pomaga **dać szacha-mata.**

Jak ustawia się pozycje wyjściową?

Diagram 3

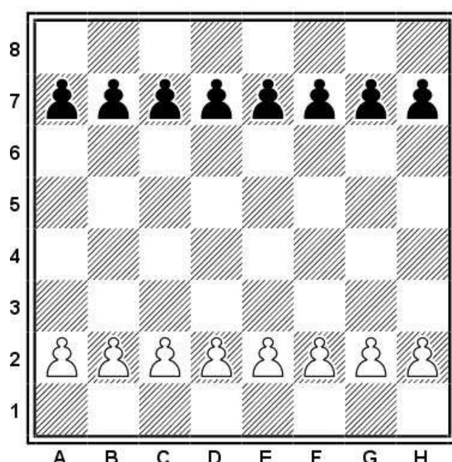
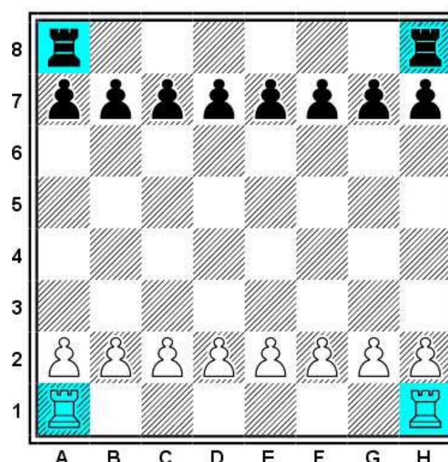


Diagram 4



Pierwszą czynnością, którą powinno się zapamiętać - jest ustawienie wszystkich pionów białych na linii 2, a czarnych na linii 7. Ilustruje to diagram 3. **Drugi krok** to umieszczenie wież w rogach szachownicy, białe na polach a1 i h1, czarne na a8 i h8 (diag 4).

Następnie skoczki ustawiamy obok wież, a obok skoczków gońce (diagram 5). Jak widzimy zostały jeszcze dwa wolne miejsca do zapełnienia. Zajmują je dwie najcenniejsze figury: król i hetman. Należy zwrócić uwagę, że biały król znajduje się zawsze na czarnym polu e1, czarny król ma swoje miejsce na białym polu e8 (diagram 6). Często pozycje wyjściowe hetmanów i króli są mylone i figury stawiane odwrotnie.

Diagram 5

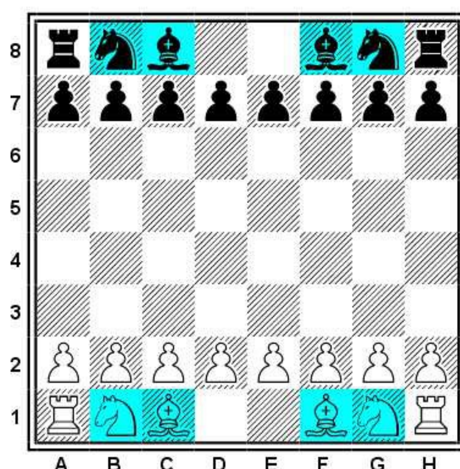


Diagram 6

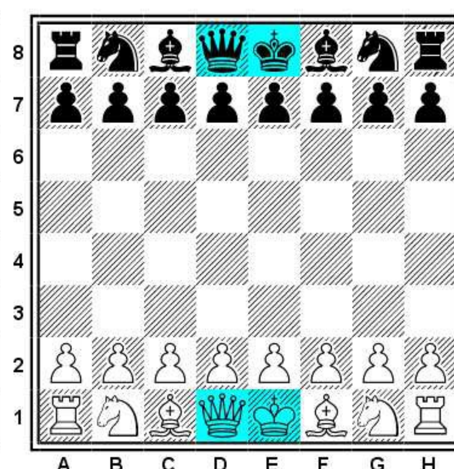


Diagram 7: Pozycja wyjściowa (początek gry)



Otrzymaliśmy pozycje wyjściową, można rozpocząć grę. Co musisz jeszcze wiedzieć? **Pierwsze posunięcie w szachach należy zawsze do białych**. Następny ruch wykonują czarne i dalej gra toczy się na przemian. Jak udowodniły miliony partii, zawodnik grający białymi ma **55%** szans na zwycięstwo, czarnym pozostaje więc **45%**. Dzieje się tak dlatego, że białe będąc pierwsze na ruchu, mogą narzucić przeciwnikowi swój styl gry, wybierając ulubiony **debiut szachowy** (otwarcie szachowe)**.**

Jedna figura zajmuje tylko jedno pole na szachownicy! Kiedy wszystkie bierki są na pozycji wyjściowej, obie armie gotowe są do boju! (diagram 7). Mówi się, że szachy to „**królewska gra”**, stąd wielu osobom pomocne może być porównanie pozycji wyjściowej do zamkowego orszaku. Piony tworzą długi mur, wieże swoim kształtem przypominają zamkowe fortyfikacje. Za murami znajdują się również inne bajkowe postacie. W szachach są to: skoczki, gońce, króle i hetmany.



3. Notacja szachowa

Notacja szachowa to inaczej zapisywanie przebiegu partii. W grach towarzyskich nie wymagane jest zapamiętywanie kolejności posunięć. Nie trzeba też notować ruchów w partiach szybkich, gdzie jest krótki czas do namysłu. W turnieju o dłuższym tempie gry (z reguły 60 minut na partię), zawodnicy otrzymują blankiety, na których zapisują kolejne ruchy (zdjęcie 2). Blankiet podzielony jest na wiersze i kolumny.

Znajomość zapisu szachowego będzie niezbędna przy kolejnych działach książki!

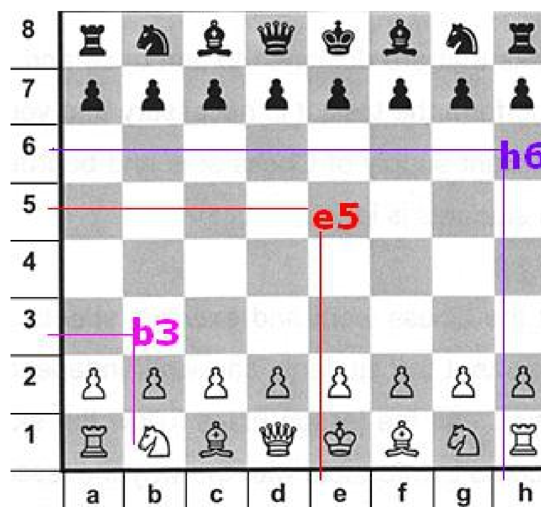
Zdjęcie 2: Zapis partii Kasparov – Krasenkow, Olimpiada Szachowa, Bled 2002



Istnieje wiele sposobów notacji zapisu gry. Najczęściej stosowaną notacją jest tzw. notacja algebraiczna, która występuje w 2 wariantach: pełnym i skróconym. W poradniku będziemy stosowali **notację pełną**. Za pomocą symboli podajemy w niej, która figura została przesunięta. Dodatkową informacją jest aktualne i nowe położenie bierki. Pomocne do tego są współrzędne znajdujące się przy bokach szachownicy (**a, b, c, d, e, f, g, h** oraz **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8**). Skrzyżowanie kolumny i wiersza mówi nam, które to pole.

Poszczególne figury oznaczamy pierwszą literą z ich nazwy:

<u>K</u>ról	**K**
<u>H</u>etman	**H**
<u>W</u>ieża	**W**
<u>G</u>oniec	**G**
<u>S</u>koczek	**S**
<u>P</u>ionek	nie oznaczamy żadną literą!



Przykład 1: Praktyczne zastosowanie zapisu (podano wzory ruchów, w pierwszej części zapis słowny, tuż za nim podana prawidłowa pełna notacja szachowa)

- pionek idzie z pola e2 na e4, **stosujemy wówczas zapis**: e2-e4
- skoczek idzie z g8 na f6, **zapis**: Sg8-f6
- goniec f1 bije piona c4, **zapis**: Gf1:c4 (przy biciu wstawiamy „:” zamiast „-”)
- hetman d1 bije d4 z szachem, **zapis:** Hd1:d4+ (szacha oznaczamy „+”)
- wieża idzie z f1 na f8, z matem, **zapis:** Wf1-f8 # (mata oznaczamy „#”)
- roszada krótka, **zapis**: 0-0 (roszadę poznamy w kolejnych działach)
- roszada długa, **zapis:** 0-0-0

Przykład 2: Na szachownicy ułóż pozycję wyjściową. Przestudiujemy pozycję, w której białe zagrały pionkiem na e4, a czarne odpowiedziały skoczkiem na f6. Jak to zapisać?

	BIAŁE	*CZARNE*
1.	**e2-e4**	**Sg8-f6**

W powyższym zapisie mamy 3 części:

1.	- numer posunięcia
e2-e4	- posunięcie białych
Sg8-f6	- posunięcie czarnych

Wskazówka

Na szachownicy znajdź pole, na którym stoi figura i pójdź nią na pole docelowe Taką samą czynność wykonuj w przypadku innych posunięć

Kontynuujmy. Drugie posunięcie białych to **skoczek z b1 na c3**, czarne odpowiedziały **pionkiem z d7 na d6**. Trzecie posunięcie: **pionek z d2 na d4,** czarne - **skoczek z b8 na d7**. Zapis wygląda następująco:

	BIAŁE	*CZARNE*
2.	**Sb1-c3**	**d7-d6**
3.	**d2-d4**	**Sb8-d7**



Białe i czarne wykonują kolejne ruchy. Czwarte posunięcie, **skoczek poszedł z g1 na f3**, czarne **pionek z e7 na e5**. Piąty ruch białych, **pionek d4 zbił pionka e5** i po chwili czarne odbijają **skoczkiem z d7 białego pionka na e5**

	BIAŁE	*CZARNE*
4.	**Sg1-f3**	**e7-e5**
5.	**d4:e5**	**Sd7:e5**

Oto pełny zapis tej krótkiej partii:

	BIAŁE	*CZARNE*
1.	**e2-e4**	**Sg8-f6**
2.	**Sb1-c3**	**d7-d6**
2.	**d2-d4**	**Sb8-d7**
3.	**Sg1-f3**	**e7-e5**
4.	**d4:e5**	**Sd7:e5**

Wskazówka
Odtwórz jeszcze raz przebieg partii na szachownicy i sprawdź poprawność zapisu

Zapis tej partii można jeszcze bardziej rozwinąć, my zakończymy go w tym miejscu.

Czasami stosuje się także dodatkowe, opcjonalne oznaczenia. **Są one używane przede wszystkim w książkach szachowych lub czasopismach**. Tymi skrótami myślowymi autorzy oznaczają siłę ruchu, bądź złożoność pozycji. Najpopularniejsze oznaczenia wykorzystywane w komentowanych partiach:

!	dobry ruch
!!	bardzo dobry ruch
?	słaby ruch
??	bardzo słaby ruch
!?	interesujące posunięcie
?!	wątpliwe posunięcie
+-	wygrana pozycja białych
-+	wygrana pozycja czarnych
+=	niewielka przewaga białych
=+	niewielka przewaga czarnych
=	pozycja równa
oo	pozycja niejasna

Pamiętaj!

W przypadku ruchu pionka, podajemy tylko pole z którego poszedł i pole końcowe, na którym się znalazł, np. e2-e4. Zapis w postaci:

1. Pe2-e4 – **źle**	1. e2-e4 **dobrze**
1. Pg5:f6 – **źle**	1. g5:f6 **dobrze**

4. Figury szachowe



Król



Jak się porusza?

- król może chodzić we wszystkich kierunkach (do góry, w dół, lewo, prawo, na ukos),
- porusza się tylko o jedno pole,
- raz w życiu może iść o dwa pola, kiedy wykonuje roszadę (o tym później),
- wykonuje bicie tak samo jak się porusza,

Wartość:

- król jako jedyna figura nie może być zbita i zdjęta z szachownicy, dlatego jego wartość określa się jako bezcenną,
- króla nie można zbić, można go jedynie zamatować.

Cechy charakterystyczne:

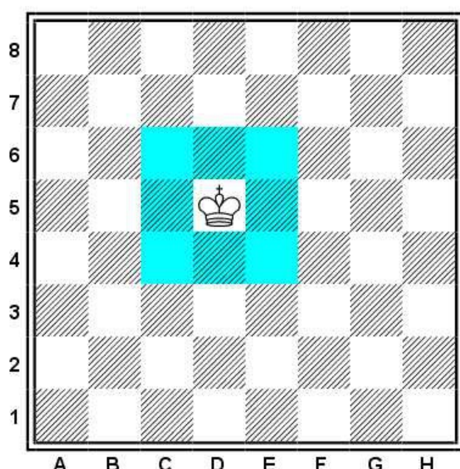
- król w początkowej fazie gry powinien być dobrze chroniony (otoczony figurami i pionami), aby nie groziło mu niebezpieczeństwo,
- w miarę upływu czasu, kiedy figur jest mniej na szachownicy, bierze on także aktywny udział w walce, wychodząc zza pionowych murów,

Zanim rozpoczniesz rozwiązywać zadania ...

Uwagi do zadań i pozycji szkoleniowych

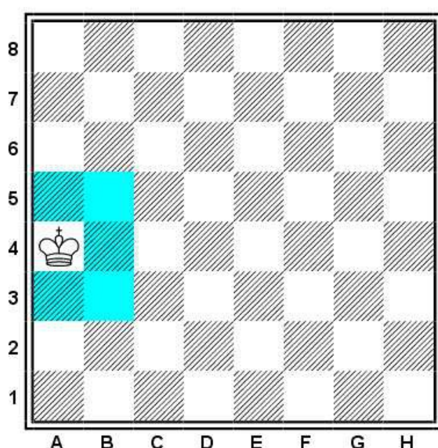
W niektórych pozycjach szkoleniowych, zakładam że ruchy może wykonywać tylko jedna ze stron (np.: tylko białe). Mogą też się zdarzyć pozycje bez jednego z króli. Zastosowane jest to celowo, aby pozycja była jak najprostsza. Oczywiście w normalnej partii ruchy wykonywane są na przemian, **a obecność dwóch króli jest obowiązkowa**!

Diagram 8: Król w akcji



Błękitnym kolorem zaznaczono pola, na które może się przesunąć król. Król może wykonać w tej pozycji 8 ruchów. Na pole c4, d4, e4, e5, e6, d6, c6, c5.

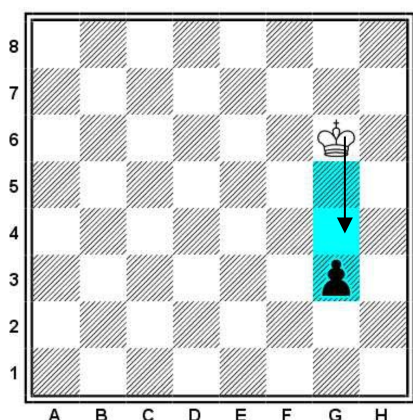
Diagram 9: Król na skrajnej linii (bandzie)



Każda figura znajdująca się blisko krańca szachownicy **(bandy)**, ma mniejsze zdolności ruchowe. Na diagramie 9, król może wykonać tylko 5 ruchów. **Banda** z lewej strony to linia **„a”**, **banda** z prawej strony to linia **„h”**. Widać, że lepiej ustawiać figury blisko środka (diagram 8 – król „widzi” 8 pól, diagram 9 król „widzi” 5pól)

BICIE (usuwanie figur przeciwnikowi z szachownicy) **figury biją bierki innego koloru poprzez wejście na pole przez nie zajmowane. Zbita bierka jest zdjęta z szachownicy.**

Zadanie 1: W ilu ruchach biały król może najszybciej zbić piona g3?

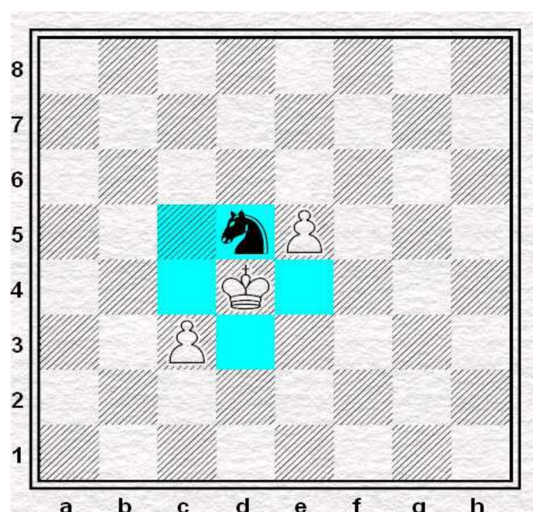


Król musi wykonać **trzy ruchy**, aby tego dokonać. Najpierw pójdzie z g6 na g5, w drugim ruchu z g5 na g4. W końcu jest na tyle blisko, żeby wykonać bicie czyli Kg4:g3.

ZAPIS

1. **Kg6-g5** ...
2. **Kg5-g4** ...
3. **Kg4:g3** ...

Zadanie 2: Na ile pól może w tej pozycji przesunąć się król?



Król może zrobić **5 poprawnych ruchów**. Może zbić skoczka d5, możliwe jest jeszcze zajęcie jednego z pól: c5, c4, d3 lub e4. Nie może natomiast poruszyć się na pola c3 i e5. Znajdują się tam białe piony, **swoich figur bić nie można**!

Zadanie 3: Czy król może poruszyć się o dwa pola?

Tak może! sytuacja taka występuje w momencie wykonania **roszady.** Patrz poniżej!



Roszada może być wykonana przez każdego z zawodników tylko raz w partii. Jeśli którykolwiek z poniższych warunków nie jest spełniony, roszady zrobić nie można.

Kiedy można zrobić roszadę?

- pola pomiędzy królem i wieżą muszą być puste (nie znajdują się na nich inne bierki),
- król jeszcze się nie ruszył,
- wieża wykonująca roszadę jeszcze się nie ruszyła,
- król nie może być szachowany przez przeciwnika,
- pole przez które przechodzi król, nie może być atakowane,
- pole na którym stanie król, nie może być atakowane.

W jaki sposób robi się roszadę?

Wykonuje się poprzez jednoczesne przestawienie króla i wieży na odpowiednie pola. Zależy to od tego czy wykonuje się roszadę krótką czy długą.

Gracz biały:

Roszada krótka:	król idzie z **e1** na **g1**, wieża z **h1** na **f1**
Roszada długa:	król idzie z **e1** na **c1**, wieża z **a1** na **d1**

Gracz czarny:

Roszada krótka:	król idzie z **e8** na **g8**, wieża z **h8** na **f8**
Roszada długa:	król idzie z **e8** na **c8**, wieża z **a8** na **d8**

Diagram 10

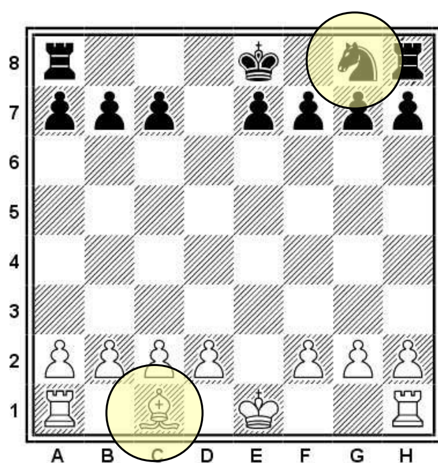
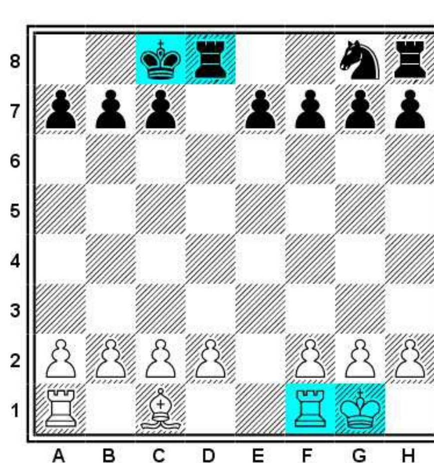


Diagram 11

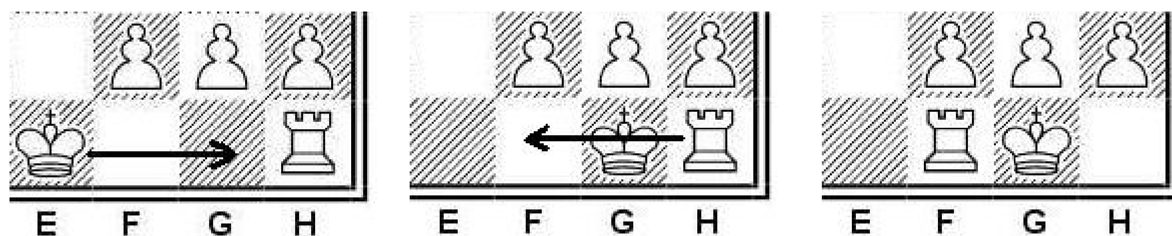


Na diagramie 10 króle jeszcze się nie poruszyły. Białe w tej pozycji mogą wykonać tylko roszadę krótką, czarne natomiast tylko długą.

Dlaczego? Białe nie mogą wykonać długiej roszady, ponieważ goniec c1 nie został wyprowadzony. Czarne nie mogą wykonać krótkiej, ponieważ czarny skoczek g8 blokuje tą możliwość. Obie figury uniemożliwiające roszadę zostały oznaczone ŻÓŁTYM KOŁEM.

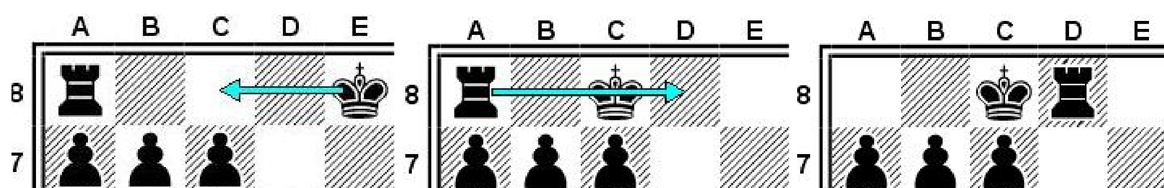
W diagramie 11, widzimy pozycję już po roszadzie, prześledźmy proces wykonywania roszady.

Diagram 12: **Roszada krótka**



Schemat roszady jest prosty. Zarówno w roszadzie krótkiej jak i długiej król idzie o dwa pola w stronę wieży, wieża natomiast staje tuż za nim. **Zawsze wykonuj roszadę w takiej kolejności: najpierw ruch króla, później wieża przeskakuje.** Na diagramie 12, król poszedł o dwa pola w prawo (na pole g1), wieża przeskoczyła króla i znalazła się na f1. Można wykonać jedną z dwóch roszad: **krótką** lub **długą**. Długa roszada jest rzadziej spotykana (nie oznacza to jednak że jest gorsza!), aby ją zrobić należy wyprowadzić trzy figury (skoczka, gońca i hetmana), w przypadku krótkiej - tylko dwie (skoczka i gońca).

Diagram 13: **Roszada długa**



"Roszada to pierwszy krok do stabilizacji"
Ksawery Tartakower

Dlaczego wykonuje się roszadę?

- głównie dlatego, aby schować swojego króla; kiedy szachownica pełna jest figur przeciwnika, mogą one zagrażać królowi; w celu uniknięcia problemów bardz dobrym zwyczajem jest zrobienie roszady,
- król udając się do rogu będzie bardziej bezpieczny, niż gdyby został na swoim polu wyjściowym,
- król nie będzie przeszkadzał innym figurom w komunikacji,



Hetman

(9 pkt)

Jak się porusza?

- hetman podobnie jak król może się poruszać w 5 kierunkach (w górę, w dół, w lewo, w prawo i po diagonalach),
- w odróżnieniu od króla, hetman ma możliwość przesuwania się o dowolną liczbę pól,
- nie może przeskakiwać przez inne bierki,
- wykonuje bicie tak samo jak chodzi,

Cechy charakterystyczne:

- hetman to figura, która najczęściej daje mata (cel partii szachów),
- hetman bardzo dobrze współpracuje ze skoczkiem.

Diagram 14

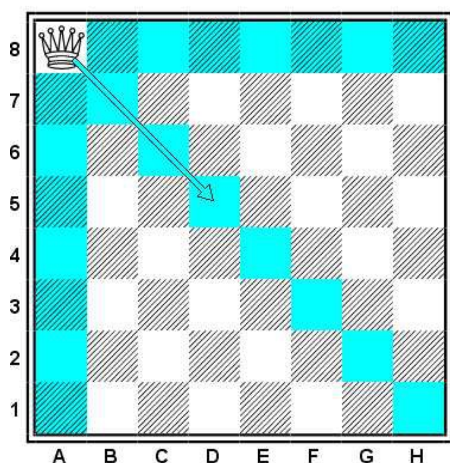
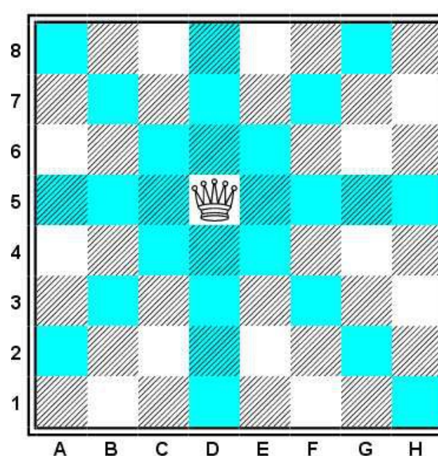
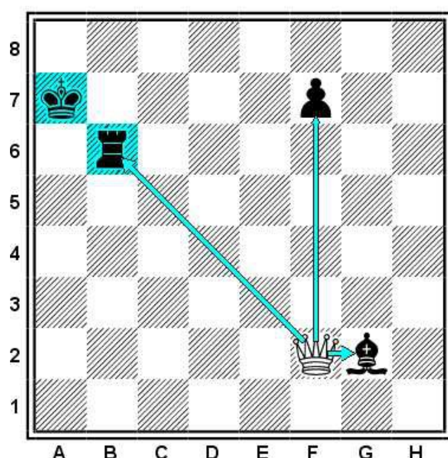


Diagram 15



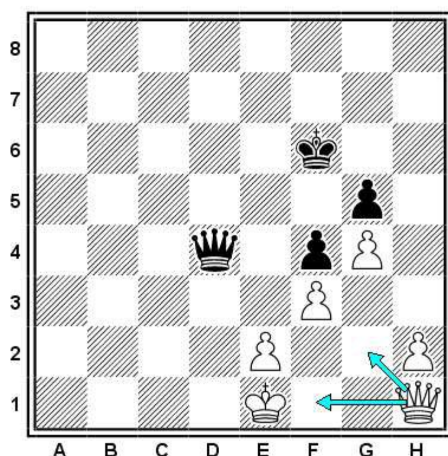
Hetman w rogu szachownicy kontroluje 21 pól (diagram 14). Na diagramie 15 przesunięty został bliżej centrum szachownicy na pole d5. Możliwości ruchowe hetmana od razu zwiększyły się, kontroluje już 27 pól. **W szachach warto centralizować wszystkie figury!**

Zadanie 4: Biały hetman atakuje 3 bierki, którą z nich powinien zbić?



Wiemy, że hetman wykonuje ruchy zarówno po liniach prostych jak i ukośnych. Dotychczasowa wiedza pozwala nam rozwiązać to zadanie. Trzy figury są pod biciem. Ich wartość przedstawia się następująco: **wieża – 5pkt**, **goniec - 3 pkt**, **pionek – 1 pkt**. Gdyby patrzeć tylko na ten aspekt, najlepiej zbić wieże.
Znając możliwości ruchowe czarnego króla, widzimy, że broni on właśnie wieże. Czyli po **1.H:b6** nastąpi **1...K:b6**. Białe straciłyby hetmana. Zbicie 5 punktów nie zrekompensowałby straty hetmana, wartego 9 punktów. Wniosek z tego taki, że nie każda figurą którą można zbić jest warta tego. Zostają więc dwie opcje bijemy gońca lub piona. Obie figury nie są bronione. Lepiej zbić figurę bardziej wartościową. **1.H:g2 to najlepsze posunięcie**, bierzemy czarnym 3 pkt i nie tracimy nic, po zbiciu piona zysk wynosiłby tylko 1 punkt.

Zadanie 5: Na które pola może iść biały hetman?

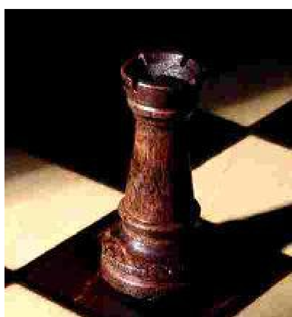


Biały hetman może iść tylko na **trzy pola** f1, g1, g2.
Nie może się poruszać na inne, gdyż **został ograniczony przez własne pionki oraz króla**. Nie może ich przecież przeskoczyć. Jedyna figura, która przeskakuje inne to skoczek.

Pójście hetmanem na g1 jest możliwe, ale niedobre z uwagi na fakt, że czarny hetman mógłby wówczas zbić białego 1... **Hd4:g1**. Lepiej więc pójść **1.Hg2** lub **1.Hf1**

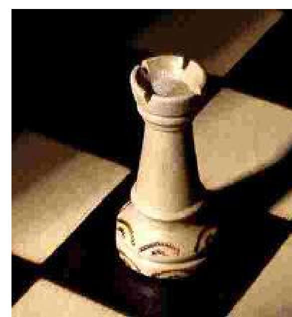


w szachach jak w życiu...
„Zawsze istnieje właściwe posunięcie trzeba je tylko znaleźć” K.Tartakower



Wieża

(5 pkt)



Jak się porusza?

- wieża porusza się po liniach pionowych i poziomych o dowolną liczbę pól,
- może stawać na polach białych i czarnych,
- wykonuje bicie tak samo jak się porusza,
- zasady jej ruchów są podobne do hetmana, nie może się tylko poruszać po liniach ukośnych, dlatego jest figurą prawie dwukrotnie od niego słabszą.

Cechy charakterystyczne:

- wieża na pustej szachownicy zawsze kontroluje 14 pól,
- wieża lubi linie otwarte i półotwarte, niedobrze czuje się natomiast w pozycjach zamkniętych, kiedy większość pionów znajduje się na szachownicy,
- bardzo dobrze współpracuje z gońcem, dobrze komponuje się także z hetmanem.

Diagram 16: Linia otwarta

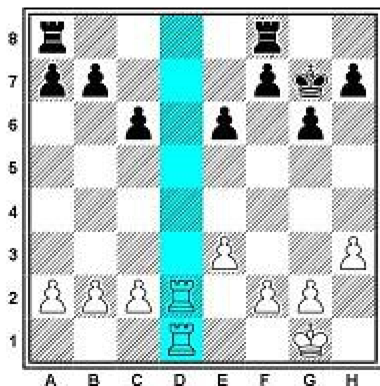
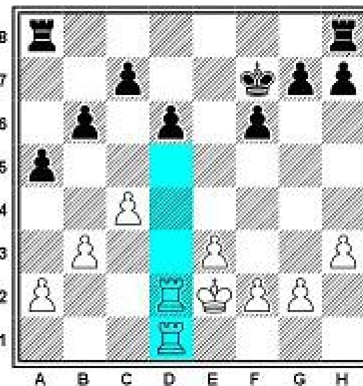


Diagram 17: Linia półotwarta



Na diagramie 16 widzimy, że wieże opanowały linię „d". Jest to linia otwarta z tego względu, że nie znajduje się na niej żaden pionek, ani biały, ani czarny. Diagram 17 ukazuje dla białych półotwartą linię „d", ponieważ znajduje się tam czarny pionek. Dla czarnych linią półotwartą jest linia „e".

Diagram 18: Wieża i jej możliwości

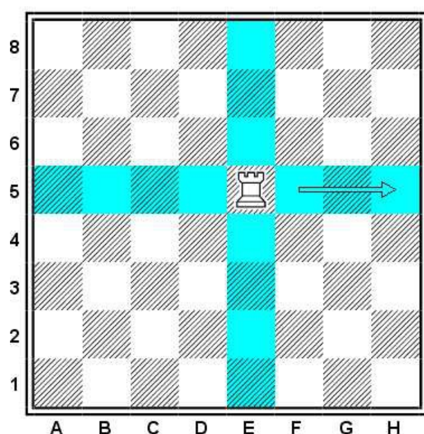
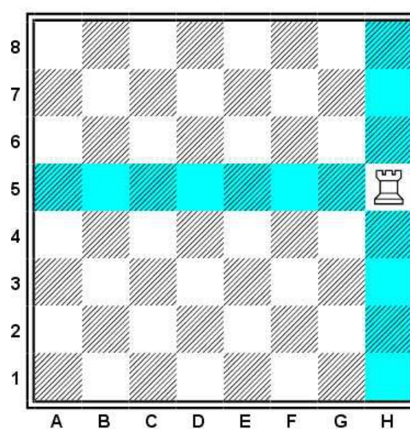


Diagram 19: Wieża na linii „h”



Na diagramie 18 widzimy wieżę znajdującą się w centrum szachownicy (pole e5). Patrzy ona wówczas w 4 kierunkach (w lewo, prawo, w górę, w dół). Na diagramie 19 wieża przesunęła się z pola e5 na h5. Widzi ona teraz już tylko trzy kierunki (w lewo, w górę, w dół), **skrajna linia zwana bandą szachownicy**, odcięła jej działanie z prawej strony.

Ciekawy jest fakt, że w obu przykładach wieża „widzi” tyle samo pól, nie wierzysz? sprawdź!

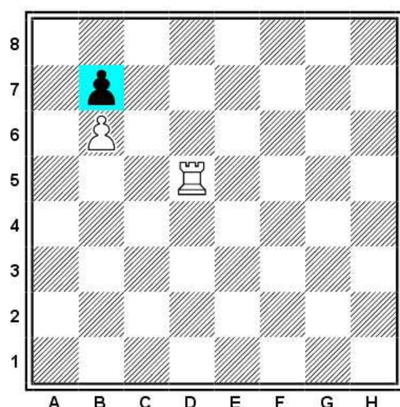
„W partii szachów logika i wyobraźnia muszą iść w parze, uzupełniając się wzajemnie.”

Jose Raul Capablanca

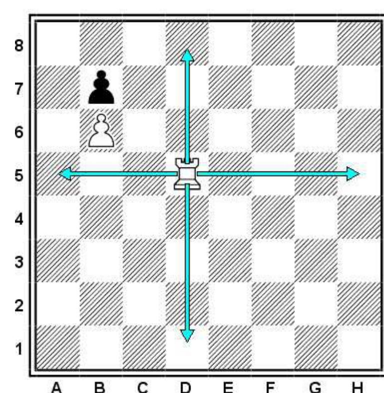


Ruky - maskotka
Szachowej Olimpiady w Turynie 2006

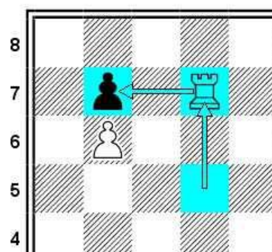
Zadanie 6: Jak w najkrótszym czasie zbić wieżą piona b7?



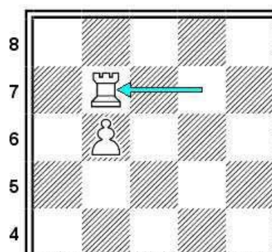
Cel zadania został oznaczony **błękitnym podświetleniem**



I. Pierwszy krok, patrzymy w jakich kierunkach wieża może się poruszać. Z pola d5 wieża nie atakuje bezpośrednio piona b7. Wieża, jak już zostało wcześniej wspomniane, nie porusza się po ukosie. Dlatego trzeba tak przemieścić wieże w pierwszym ruchu tak, aby w następnym mogła już bić cel zadania.



II. Biała wieża przeniesiona zostaje na d7, z tego pola może już atakować czarnego pionka.



III. W następnym ruchu bije piona b7. **Zajęło to dwa ruchy**

1. Wd5-d7 ....
2. Wd7:b7 **cel zrealizowany!**



Goniec

(3 pkt)



Jak się porusza?

- goniec porusza się po liniach ukośnych,
- jeden goniec chodzi wyłącznie po białych, drugi po czarnych polach,
- goniec podobnie jak hetman i wieża ma możliwość dalekich ruchów,
- bije tak samo jak chodzi,

Cechy charakterystyczne:

- każdy zawodnik zaczyna grę z dwoma gońcami,
- każdy goniec ma "do dyspozycji" tylko białe lub czarne pola,
- goniec lubi przestrzeń, dobrze wykonuje swoja pracę kiedy jest mało pionków,
- kiedy jest ograniczony przez piony traci na swojej wartości.

Diagram 20: **Goniec białopolowy**

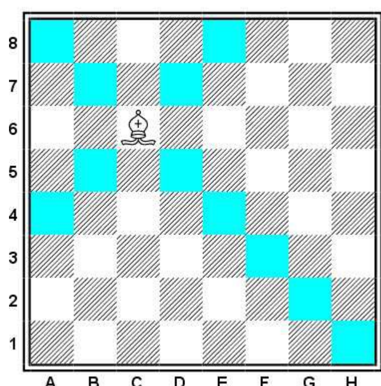
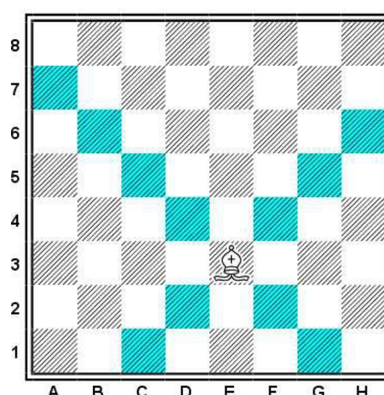


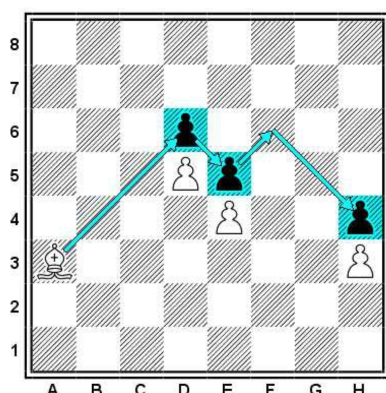
Diagram 21: **Goniec czarnopolowy**



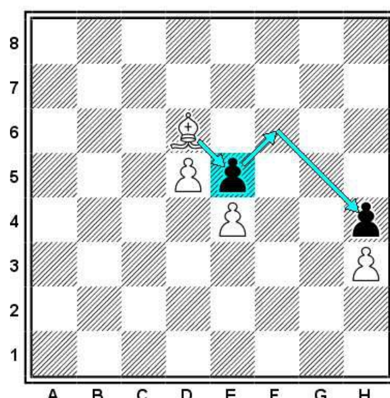
Zadanie 7: Co powstanie z połączenia ruchów wieży i gońca?

Wieża porusza się o dowolną liczbę pól w pionie i poziomie, goniec natomiast po diagonalach. Łącząc ich ruchy przypomni nam się figura, którą już omawialiśmy - **hetman**.

Zadanie 8: Należy zdobyć gońcem, wszystkie czarne piony, w jak najkrótszym czasie.

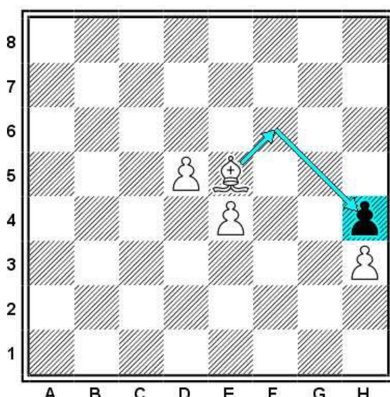


Na diagramie widzimy białego gońca poruszającego się tylko po czarnych polach. Obie strony posiadają po 3 piony, które wzajemnie się blokują. Cele tego zadania zostały podświetlone **kolorem błękitnym.** Strzałkami → oznaczono drogę w kolejnych ruchach, jaką powinien wykonać goniec, aby zbić wszystkie piony.



Pierwszym posunięciem jest wybicie piona d6. Zapis tego ruchu wygląda tak:

1.Ga3:d6 ...

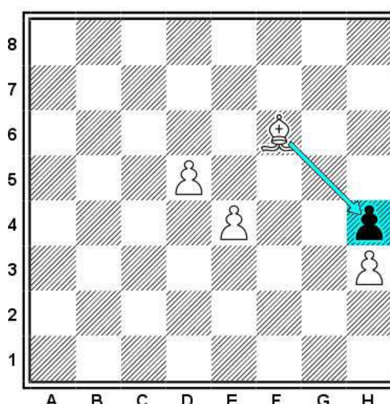


Drugi ruch to usunięcie piona e5, a więc:

2.Gd6:e5 ...

Goniec nie znajdował się już na a3, tylko na d6, w pierwszym swoim ruchu zmienił swoje położenie, dlatego taki zapis tego ruchu.

Aby zdjąć ostatniego czarnego piona z szachownicy, goniec musi nakierować się na niego i stanąć na odpowiedniej diagonali. W tym przypadku jest to przekątna (d8-h4).

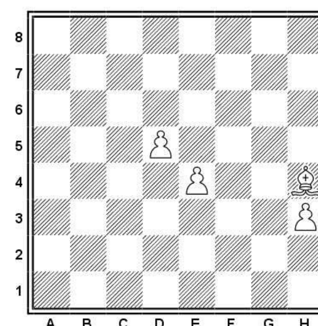


3.Ge5-f6 ...

Ostatni ruch to:

4.Gf6:h4 ...

Cel osiągnięty! ->





Skoczek



(3 pkt)

Jak się porusza?

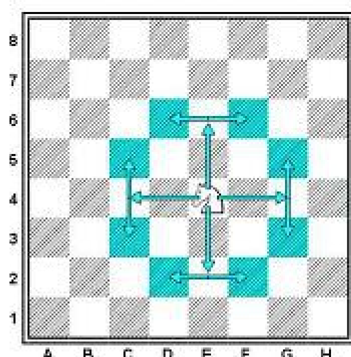
- skoczek to jedyna figura, która może przeskakiwać inne bierki,
- ruchy skoczka przypominają kształt litery "L",
- skoczek porusza się idąc dwa pola w dowolnym kierunku (góra, dół, lewo, prawo), a później o jedno w lewo bądź prawo.
- na tym polu na którym skoczek kończy ruch może zbijać figury przeciwnego koloru, bierki przez które skoczek przeskakuje nie są zbijane,

Cechy charakterystyczne:

- skoczek tak jak inne figury najlepiej "czuje się" w centrum szachownicy lub w jego pobliżu, tam ma największą liczbę pól, na które może iść,
- dobrze sprawdza się w pozycjach zablokowanych,
- skoczek nie lubi stać w narożnikach (a1, a8, h1, h8)

„Dwa do przodu
jeden w bok, taki jest
konika skok"
A.Modzelan

Diagram 22: Skoczek i jego ruchy



Skoczek z pola e4, może zrobić 8 różnych ruchów. Pokazują je podświetlone pola. W każdym z tych przypadków, będziemy widzieli w różny sposób ustawioną literę „L".

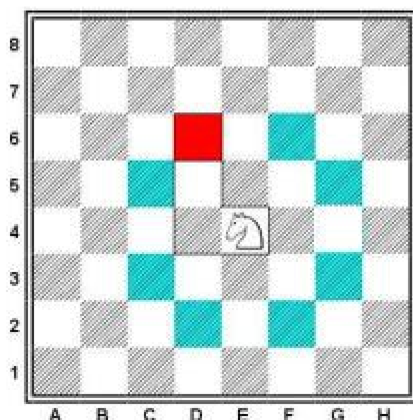


Diagram 23: Litera „L" w ruchu skoczka

Typową literę „L" przedstawia ruch skoczka z e4 na d6 (diagram 23). Gdyby skoczek szedł z d4 na f6, również mamy literę „L", ale odwróconą. W przypadku, gdy skoczek kierowałby się na c3 lub g6, także obserwujemy literę „L", ale położoną na dłuższym boku.

Skoczek (3 pkt) vs. Goniec (3 pkt)

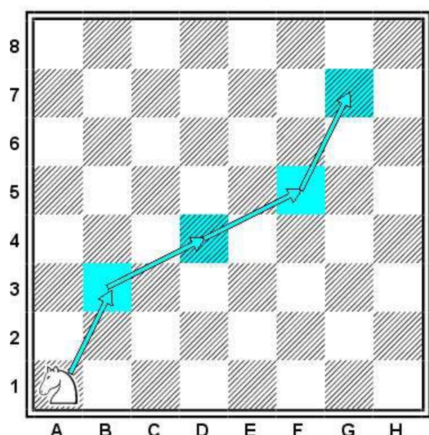


Skoczek i goniec mają taką samą wartość, wiele ich jednak różni. Teoretycznie wymieniając skoczka za gońca nic się na traci. Ocena tego zależy od pozycji innych figur i pionów na szachownicy. Podstawowe różnice między tymi figurami to:

- ✓ **Skoczek** może wejść na każde pole na planszy. Korzysta z całej szachownicy, gdyż przeskakuje z białego pola na czarne i na odwrót: z czarnego na białe. Goniec ma do dyspozycji tylko białe lub czarne pola,
- ✓ **Skoczek** lepszy jest w pozycjach z dużą ilością pionów, goniec z małą,
- ✓ **Wadą skoczka** są jego krótkie ruchy. Kiedy walka toczy się na obu skrzydłach o wiele bardziej przydaje się goniec, gdyż może przejść z jednego skrzydła na drugie w ciągu 1 posunięcia, skoczek potrzebuje na to znacznie więcej ruchów.
- ✓ **Skoczek** lepiej współgra z hetmanem, goniec natomiast z wieżą,
- ✓ **Skoczek i goniec** uczestniczą w szachowych kombinacjach, skoczka używa się do „widełek", gońca natomiast do „związania" i „podwójnego uderzenia".

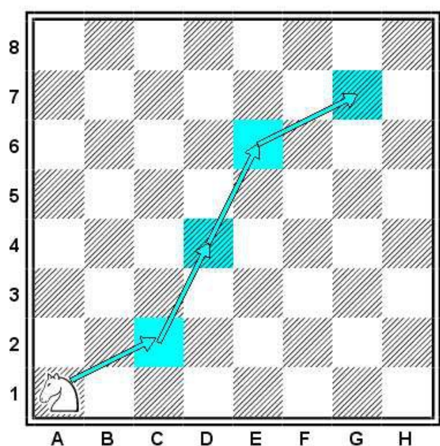
Obie figury mają swoje wady i zalety. Łatwo zauważyć, że oprócz takiej samej oceny punktowej (3pkt), mają więcej różnic niż podobieństw.

Zadanie 9: Wskaż co najmniej 3 drogi skoczka z pola a1 na g7.



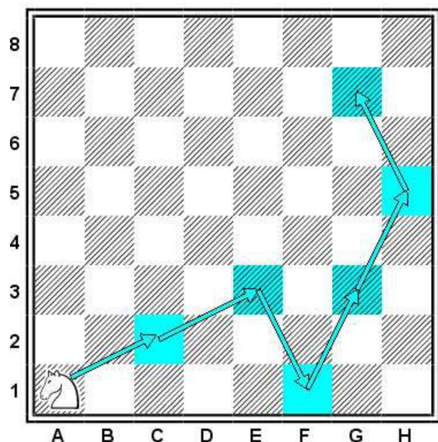
I droga:

1. Sa1-b3
2. Sb3-d4
3. Sd4-f5
4. Sf5 -**g7**



II droga:

1. Sa1-c2
2. Sc2-d4
3. Sd4-e6
4. Se6-**g7**



III droga:

1. Sa1-c2
2. Sc2-e3
3. Se3-f1

Sf1-g3

4. Sg3-h5
5. Sh5-**g7**

Szachy są kopalnia możliwości:
„Już w pierwszym posunięciu mamy 20 kontynuacji, a przeciwnik 20 odpowiedzi, czyli ruch po rozpoczęciu mamy 400 możliwych pozycji. Po 2 ruchach mamy 197 tyś. pozycji, a po 3 posunięciach 7,5 mln!”
Theodor Schuster

Rozwiązań tego zadania może być bardzo wiele!

W szachach jak w matematyce, nie tylko jedna droga prowadzi do rozwiązania.

Pionek



(1 pkt)

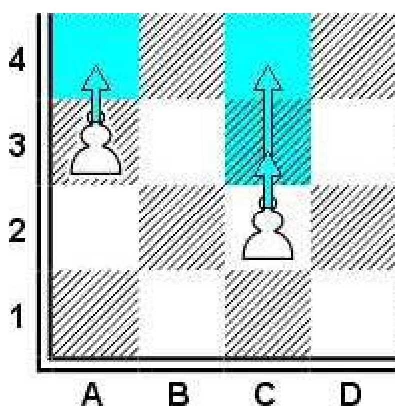
Jak się porusza?

- pionek ma najbardziej ograniczone ruchy , porusza się tylko do przodu,
- nie może chodzić to tyłu, ani na boki oraz ukosy,
- w pozycji początkowej może przesunąć się o jedno lub dwa pola do przodu,
- w kolejnych ruchach może iść tylko o jedno pole,
- kiedy pion dojdzie do końca szachownicy może wymienić się na dowolną figurę tego samego koloru (nie można się wymienić na króla),
- **pionek to jedyna figura, która bije inaczej niż się porusza! Chodzi do przodu, a bije po skosie,**

Cechy charakterystyczne:

- mimo małej wartości punktowej, piony odgrywają bardzo ważną rolę w szachach,
- stanowią ochronę dla króla przy roszadzie,
- pionki walczą o centrum oraz atakują króla, w przypadku obustronnie różnych roszad,
- **piony dochodząc do linii przemiany zamieniają się w dowolna figurę!** (najczęściej hetmana, gdyż on ma największą wartość).

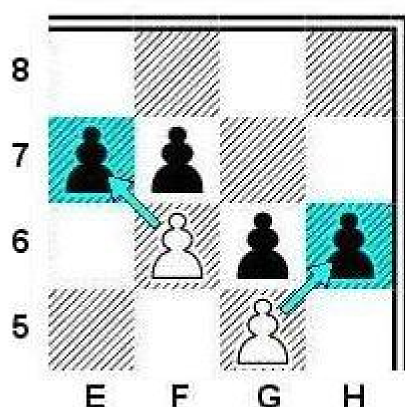
Diagram 24: Poruszanie się pionków



Piony znajdujące się na drugiej linii są pionami z pozycji wyjściowej. Widzimy, że pion **„a”** jest już na polu **a3**, tak więc poruszył się już wcześniej. Może on już tylko wykonywać ruchy o jedno pole do przodu.

Pion c2 znajduje się w pozycji wyjściowej i dlatego może iść zarówno o jedno pole **1.c2-c3**, jak i o dwa pola **1.c2-c4. Każdy pionek, który jeszcze się nie ruszył i nie jest blokowany może wystartować idąc o dwa pola.**

Diagram 25: **Bicie pionków**



Piony chodzą do przodu i biją na ukos!

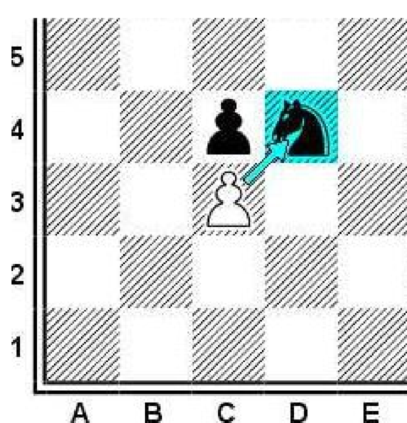
Białe piony f6 i g5 nie mogą ruszać się do przodu. Blokowane są przez czarne piony f7 i g6. Mogą natomiast wykonać bicie.

Pion f6 może bić na e7

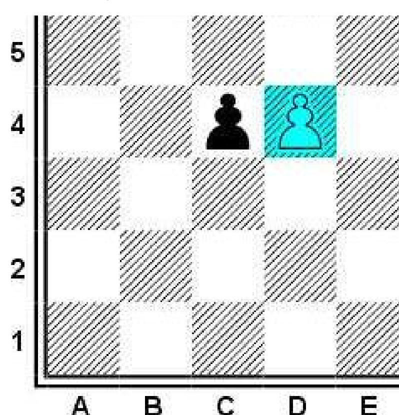
Pion g5 może bić na h6

Kiedy pionek bije inną bierkę przeciwnika, zajmuje jego miejsce na szachownicy.

Diagram 26: Pionek może zbijać figury

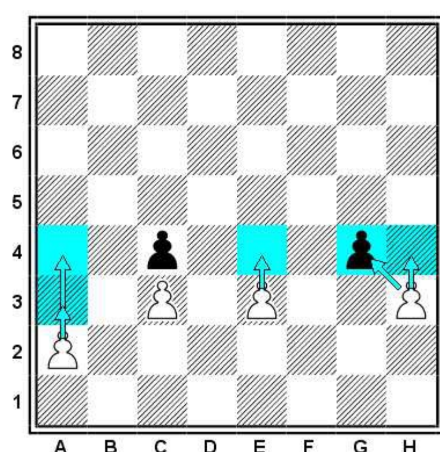


Pion c3 bije skoczka d4



Skoczek zostaje zdjęty z szachownicy, pionek zajmuje jego miejsce.

Diagram 27: Ruchy pionków



Na diagramie 27 widzimy 4 białe piony (a2, c3, e3, h3). Rozpatrzmy po kolei, jak mogą się one poruszać.

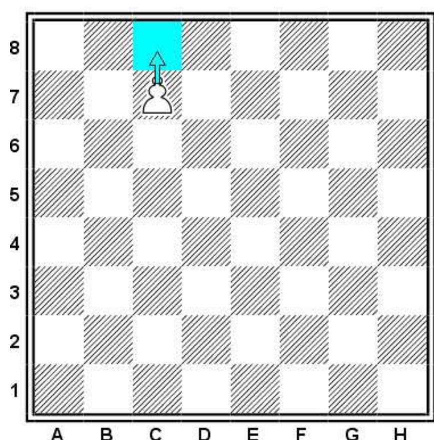
Pion a2: Może iść na dwa pola, a3 i a4. Znajduje się bowiem na pozycji wyjściowej.

Pion c3: Nie może poruszyć się do przodu, ponieważ blokuje go pion c4. Nie może wykonać też bicia. Musi pozostać na swoim miejscu

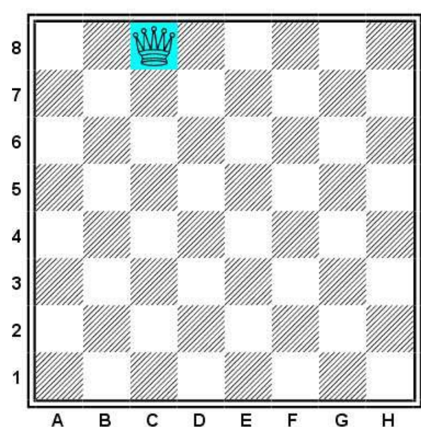
Pion e3: Może iść tylko o 1 pole do przodu, ze względu na fakt, że już był wcześniej ruszony.

Pion h3: Może się poruszyć na h4, jak również zbić, czarnego piona g4.

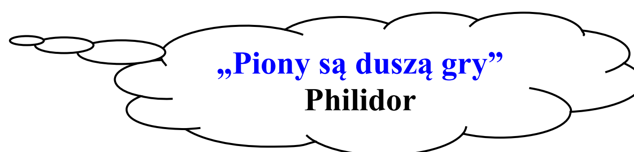
Diagram 28: Promocja figury (zamiana), czyli jak mały pionek może stać się hetmanem



Pionek przeszedł już prawie całą szachownice. Kiedy dojdzie do końca planszy czeka na niego nagroda!



Pion (1pkt) zamienił się w hetmana (9 pkt)! Mógł też stać się wieżą (5 pkt), gońcem lub skoczkiem (oba 3 pkt)



Zadanie 10: Ile, teoretycznie białe mogą mieć hetmanów?.

Na początku gry widzimy jednego białego hetmana na szachownicy. Teoretycznie białe mogą mieć, aż **9 hetmanów**! Każdy pion na szachownicy może stać się przecież hetmanem. W praktyce jest to możliwe, jednak rzadko zdarza się, żeby choć 3 hetmany tego samego koloru były na szachownicy.

Zdobycie pionka, wśród graczy o zbliżonej klasie gry, często oznacza wygranie partii.

Jose Raul Capablanca

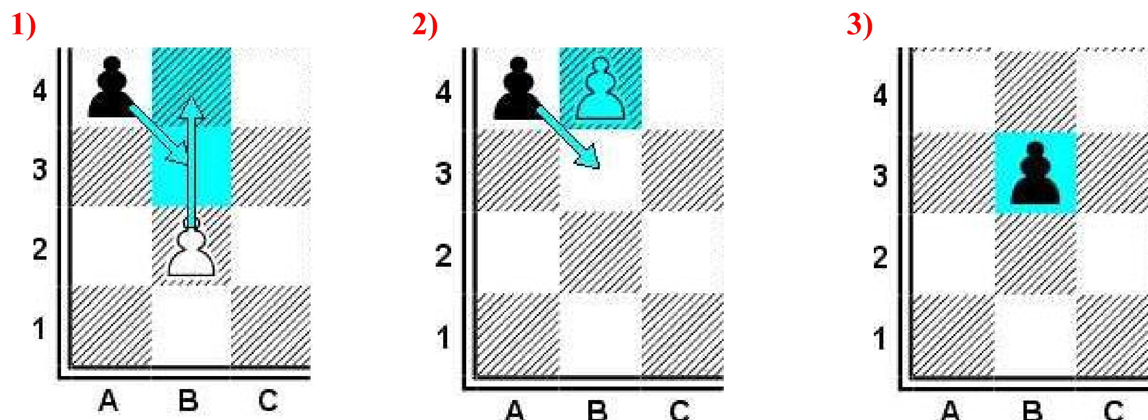
Wolny pionek - to przestępca, który powinien być trzymany w zamknięciu, pod kluczem. Łagodniejsze środki, jak na przykład dozór policyjny, nie są wskazane.

Philidor

Diagram 29: „Bicie w przelocie”

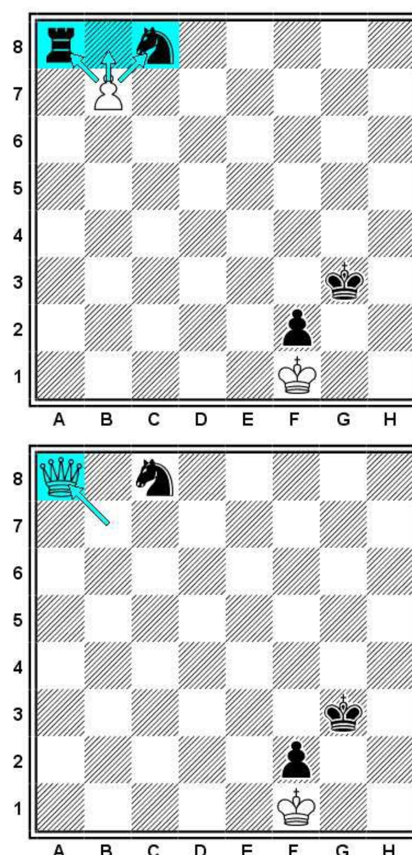
Pionka dotyczy jeszcze jedna zasada, tzw. bicie w przelocie. Może wystąpić wówczas, gdy:

- pion poszedł o dwa pola i stanął bezpośrednio obok (z lewej lub prawej strony) piona innego koloru



1) Gdyby białe zagrały b3, to czarne z pewnością zbiłyby tego piona (**1.a4:b3**). **2)** Pion biały poszedł jednak na b4. **Bicia nie ma? Jest!** Pionek nie zdołał wcale uciec. **3)** Zostaje zdjęty z szachownicy, a na polu b3 pojawia się czarny pion. Bicie w przelocie to szachowy wyjątek.

Zadanie 11: Który ruch pionem jest najlepszy?



Pion b7 ma 3 ruchy. Dwa bicia i jeden ruch na przód. W przypadku gdy pójdzie do przodu i zmieni się w hetmana zostanie od razu zbity przez wieże a8.

1.b7-b8-H Wa8:b8

Jeśli pobije skoczka c8, wieża również zlikwiduje nowo powstałego hetmana, co widać w wariancie:

1.b7:c8-H Wa8:b8

Najlepsze jest więc **zbicie wieży! 1.b7:a8-H**

Warto zauważyć, że czarne również posiadają zaawansowanego piona (f2), któremu brakuje jednego pola do przemiany w hetmana. Nie może się on jednak poruszyć dalej, gdyż na jego drodze stanął król.

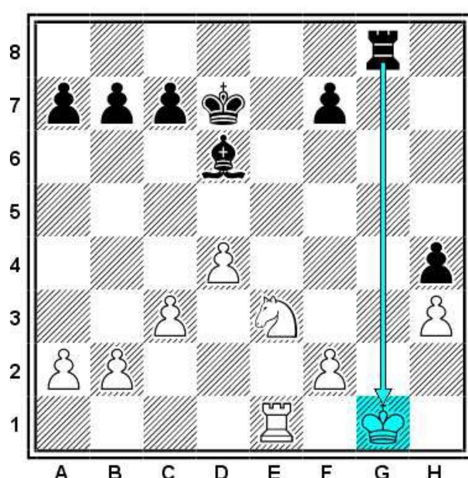
5. Ważne pojęcia szachowe

Szach jest to sytuacja, w której król jest bezpośrednio atakowany (figura jednego koloru „widzi" wówczas króla drugiego koloru) przez jedną lub kilka bierek przeciwnika. W tej sytuacji należy niezwłocznie wykonać ruch, który spowoduje, że król przestanie być atakowany. Można to zrobić na 3 sposoby:

- przesunąć króla na inne, nieatakowane pole,
- zbić szachującą figurę,
- zasłonić się przed szachem za pomocą własnej bierki.

Nie wolno robić ruchów, które powodują, że własny król staje się szachowany.

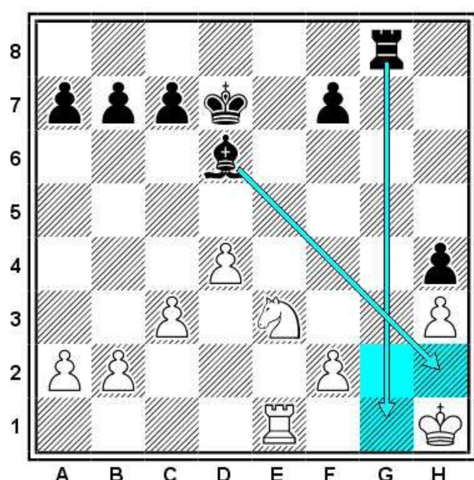
Diagram 30: Szach



Wieża atakuje bezpośrednio króla. **Widzimy szacha!** Można się obronić na dwa sposoby:

- zasłonić się ruchem **1. Se3-g2,**
- odejść na nieatakowane pola **f1** lub **h1**.

Nie można natomiast pójść królem na h2. Ponieważ goniec d6 atakuje to pole. Nie można też iść na g2 bo nadal będzie szach od wieży g8.



Wybrana została drugie opcja, nie ma już szacha.

1. Kg1-h1

Atakowane są pola wokół króla g2, g1, h2. Biały monarcha znalazł idealne schronienie na h1. Czarna wieża już nie niepokoi białego króla.

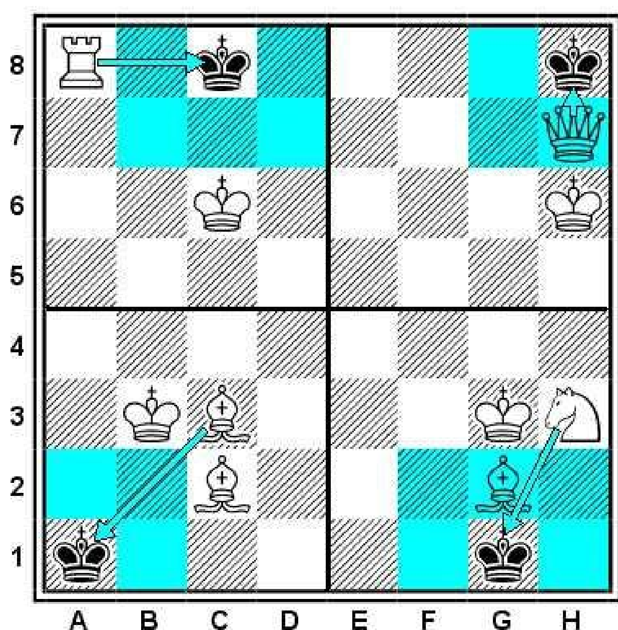
Szach-mat (lub też krótko mat) następuje w sytuacji, kiedy król jest szachowany i jednocześnie nie ma możliwości wykonania żadnego prawidłowego ruchu, np. zasłonięcia bądź odejścia na nieatakowane pole.

Wszystkie nasze plany w szachach powinny dążyć do dania szacha mata królowi przeciwnika.

Mat kończy partię i jest celem gry w szachy.

Diagram 31: Szach i mat kończy grę

Na poniższym diagramie widzimy 4 różne maty. **W lewym górnym rogu,** czarnego króla atakuje biała wieża a8 i daje mu mata. Pola b7, c7, i d7, odcina biały król. **W lewym dolnym rogu**, czarnopolowy goniec c3 daje mata. Pozostałe pola odcinają biały król i białopolowy goniec. **W prawym górnym** rogu hetman h7 zabiera wszystkie pola wokół czarnego króla (g8, g7, h7) i matuje. Pomaga mu w tym król. **W prawym dolnym** rogu widzimy idealną współpracę białego króla, gońca i skoczka. Skoczek h3 daje szacha i mata jednocześnie. Biały król zabrał pola f2, h2, goniec pola f1, h1.



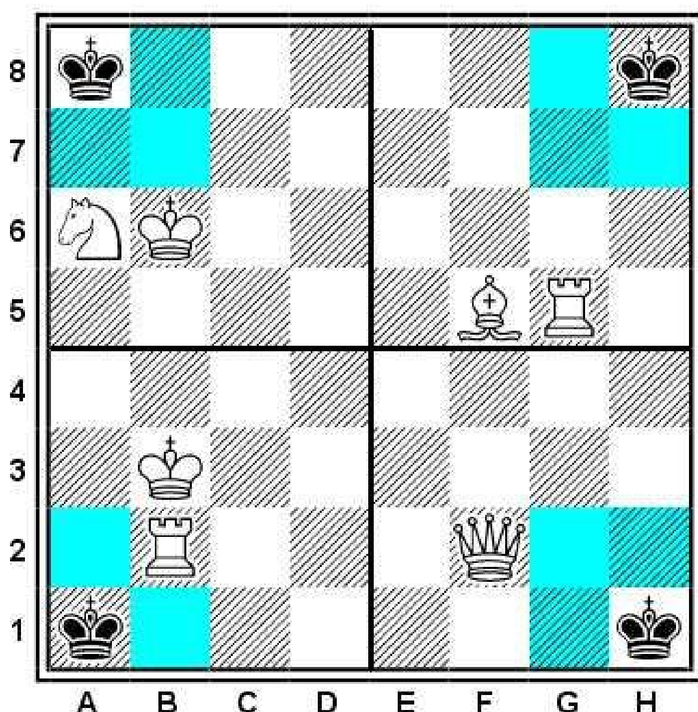
Rzadziej zdarza się, aby jedna bierka dawała mata. Z reguły prowadzą do tego skoordynowane działania większej ilości figur (dwóch lub więcej).



„Gra w szachy przypomina wpatrywanie w bezkresny ocean, gra w warcaby spoglądanie w głąb bezdennej studni"
Marion F.Tinsley

Pat to pozycja na szachownicy, w której strona mająca wykonać posunięcie nie może zrobić żadnego prawidłowego ruchu. Dodatkowo król tej strony nie jest szachowany. Pat oznacza remis w szachach.

Diagram 32: Pat, czyli remis (we wszystkich pozycjach rozpoczynają czarne)



W sytuacji przedstawionych na diagramie 32, czarne nie mogą wykonać żadnego legalnego ruchu. Czarny król nie jest szachowany. Pola wokół niego są kontrolowane. Czarne nie posiadają również innych figur, które mogłyby poruszać. Na diagramie widzimy sytuacje patową, czyli remis

W lewym górnym rogu biały król zabiera pola a7 i b7, skoczek natomiast pole b8. Czarny król nie może wejść zatem na te pola, bo są kontrolowane. **W lewym dolnym** widzimy popularnego pata, tym razem winowajcą jest wieża. Odcięła pola a2 i b1. **W prawym górnym** goniec zabrał pole h7, wieża natomiast g7 i g8. W prawym dolnym hetman odciął pola g2, g1 oraz h2. **W żadnej z powyższych sytuacji nie było szacha!**

Często się mówi, że Pat to tylko „połowa zwycięstwa”.

Z reguły w turnieju obowiązuje następująca punktacja:

Wygrana w partii turniejowej = **1 punkt**

Remis w partii turniejowej = **0,5 punkt**

Porażka w partii turniejowej = **0 punktów**

Osoba, która w turnieju wygra 10 partii uzyska 10 punktów. **(10/10=100% punktów)**

Osoba, która wszystkie partie spatuje zdobędzie tylko 5 punktów **(5/10=50% punktów)**

RADA: **MATUJ NIE PATUJ!**

W życiu często mówi się o "sytuacji patowej", czyli o sytuacji bez wyjścia, w której nie ma dobrego rozwiązania. Ma to dokładnie takie samo odniesienie w szachach.

Remis w partii szachowej występuje także gdy:

- gracze zgodzili się na taki wynik partii,
- na planszy wystąpił pat,
- żadna ze stron nie posiada możliwości matującej,
- pozycja na planszy powtórzyła się trzykrotnie,
- jedna ze stron daje wiecznego szacha,
- wykonano siedemdziesiątpięć posunięć bez ruchu pionem.

==

Dziękuję Ci za uwagę, zapraszam do komentowania ebooka na stronie

www.szachmistrz.pl





Po przeczytaniu „Samouczka” masz już elementarną wiedzę na temat szachów. Czeka Cię jednak jeszcze długa droga do poznania wszystkich arkanów „królewskiej gry”. Obecnie literatura szachowa jest bardzo bogata i powszechna. Opracowania pojawiają się również w Internecie. Mam nadzieję, że ten ebook będzie uzupełnieniem szachowych księgozbiorów znajdujących się w księgarniach.

Kolejnym Twoim krokiem powinno być sięgnięcie do książek o bardziej zaawansowanym poziomie. Dalszym następstwem tego będzie zapisanie się do klubu bądź stowarzyszenia szachowego, w którym mógłbyś polepszyć swoje umiejętności i podnieść poziom gry. Z całym przekonaniem mogę stwierdzić, że umiejętność gry w szachy pomaga w życiu młodego człowieka. Przedszkolacy czy uczniowie szkół, nauczeni umiejętności logicznego myślenia, dużo szybciej rozwijają się intelektualnie od rówieśników, którzy tego daru nie posiadają. Szachy to połączenie sportu, sztuki, to pasja na całe życie. Królewska gra to pewna inwestycja w umysł dziecka!

Życzę wszystkim czytelnikom powodzenia w pracy nad szachami oraz samych sukcesów w grze praktycznej. W razie pytań lub sugestii zapraszam na moją stronę internetową www.szachmistrz.pl oraz do korespondencji mailowej.



Z szachowym pozdrowieniem,

Maciej Sroczyński

Szkoła szachowa SzachMistrz

maciej@szachmistrz.pl

www.szachmistrz.pl

SZACHY TO NAJPOPULARNIEJSZA GRA PLANSZOWA NA ŚWIECIE

„...szachy... powinny być w szkołach, dlatego że niewiarygodnie gimnastykują głowę i dają szansę myślenia w różnych innych miejscach konstruktywnie”

Grzegorz Miecugow





Mistrzowie tenisa ziemnego: Novak Djokovic vs Boris Becker / Kamil Stoch kibicuje Polskim szachistom na Mistrzostwach Europy



Mistrzowie boksu Witali Klitschko i Wladimir Klitschko